

Master System®

Lemmings



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECToy

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho LEMMINGS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. LEMMINGS é para somente 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



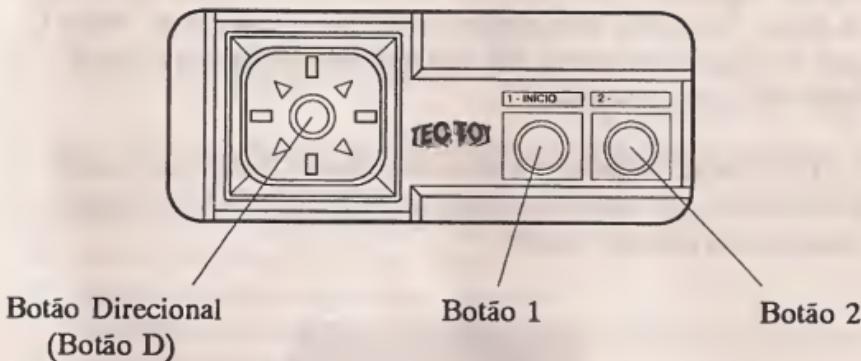
Conheça os Lemmings

Quem são os Lemmings? Oficialmente eles são conhecidos como pequenos roedores que vivem perto do Pólo Norte. Uma vez a cada certo número de anos, a população dos Lemmings aumenta consideravelmente, e eles começam a migrar sem destino até que caem no mar e afogam-se. Nós definimos os Lemmings como pequenas e adoráveis criaturas, mas incrivelmente estúpidas, cuja ocupação principal é vagar sem destino até morrerem.

Os Lemmings podem ser descuidados, mas felizmente possuem certas habilidades que podem ser atribuídas a eles por você, e que os ajudam a passar pelos obstáculos mais perigosos. Você aprenderá onde e quando atribuir essas habilidades para certos Lemmings, que depois construirão um caminho seguro em direção a uma saída e salvarão o restante da numerosa horda. Seu êxito é medido pela porcentagem salva.

Você precisará de velocidade, planejamento e muito cérebro para guiá-los com segurança através de 120 níveis de arrepiajar os cabelos. E quanto mais adiantado o nível, mais difícil torna-se seguir os pequenos errantes! Será que você conseguirá salvar esta espécie da extinção?

Assuma o Controle!



Botão D (Direcional)

- Move o cursor durante o jogo e nas telas de seleção.
- Seleciona as letras na Tela de Senha.
- Seleciona o espaço seguinte na Tela de Senha.

Botão 1

- Apresenta uma demonstração do jogo.
- Começa o jogo.
- Apresenta a Tela de Menu se uma fase é perdida.

Botão 2

- Entra com a senha.
- Faz seleções na Tela de Menu.
- Acelera a ação de rolamento da tela do jogo quando pressionado junto com o Botão D. (Move o cursor para a borda da tela.)
- Seleciona um Lemming destacado com o cursor.
- Seleciona uma tarefa para um Lemming executar.
- Volta a jogar uma fase que foi perdida.

Começando

Após o logotipo SEGA e a Tela de Apresentação, aparece a Tela de Menu. Você tem três opções a escolher. Pressione o Botão D para a esquerda ou direita até que o cursor se desloque para a frente da opção desejada.

1 PLAYER (1 Jogador): Pressione o Botão 2 com essa opção selecionada para começar a jogar no primeiro nível da categoria mostrada no extremo direito.



NEW LEVEL (Novo Nível): Pressione o Botão 2 com essa opção selecionada para apresentar a Tela de Senha. Para mais informações sobre senhas, veja o item "Senhas" descrito mais adiante.

GAME CATEGORY (Categoria de Jogo): Com o Botão D selecione essa opção e pressione o Botão 2 para selecionar a categoria de jogo que você deseja começar. Há quatro categorias: FUN (Divertida), TRICKY (Traiçoeira), TAXING (Estressante) e MAYHEM (Violenta). Cada categoria tem 30 níveis, cada um mais desafiador que o anterior.

Se você está jogando Lemmings pela primeira vez, é melhor começar pela categoria Divertida para familiarizar-se com o jogo e com as tarefas que os Lemmings podem realizar.

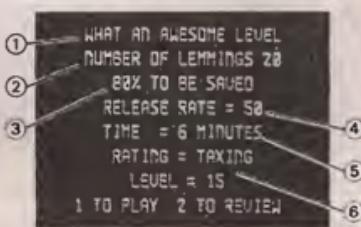
Quando você já escolheu a categoria que deseja jogar, move o cursor para a opção "1 Jogador" e pressione o Botão 2 para começar a jogar.

Começa a Marcha

O jogo começa com uma tela introdutória mostrando o seguinte:

1. Nome do nível que você vai jogar
2. Número de Lemmings a ser usado
3. Número de Lemmings a ser resgatado
4. Velocidade com a qual os Lemmings cairão através do alçapão.
5. Limite de tempo para o nível.
6. Nome e categoria do nível.

Pressione o Botão 2 para jogar imediatamente ou pressione o Botão 1 para primeiro dar uma olhada de reconhecimento no jogo. Use o Botão D para percorrer a tela e ver o que o aguarda. Quando estiver pronto, pressione o Botão 1 ou 2 para começar a jogar.



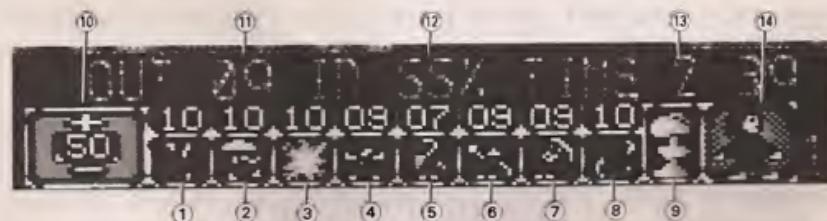
O objetivo do jogo é guiar um certo número de Lemmings (máximo de 20) através de um caminho cheio de obstáculos mortíferos dentro de um período de tempo limitado. Os Lemmings caem de um alçapão na parte superior da tela e continuam a marchar para a direita até serem bloqueados ou até encontrarem a morte.

Para ajudá-los a escapar em um certo nível, use o Botão D para selecionar uma habilidade entre as opções localizadas na parte inferior da tela e pressione o Botão 2. Depois, move o cursor para destacar o Lemming apropriado e pressione o Botão 2 para fazer o Lemming adquirir aquela habilidade. Algumas vezes você terá que se mover rapidamente a fim de não perder de vista os pequenos personagens.

Geralmente você não será capaz de salvar todos os Lemmings da tela. Alguns cairão em armadilhas, alguns se distanciarão de você e marcharão para seu destino, e alguns se auto-destruirão em nome do dever. Lembre-se: as necessidades de muitos pesa mais que as necessidades de poucos! E, contanto que você resgate a porcentagem mínima de Lemmings requerida por um nível do jogo, seu trabalho pode ser considerado bem sucedido.

A Tela do Jogo

Menu de Símbolos



Aqui estão as habilidades que você poderá atribuir aos Lemmings para que eles executem determinadas tarefas. Os Lemmings que não forem associados a nenhuma habilidade serão chamados de Andarilhos.

1. **Escalador:** Escala a maioria das superfícies verticais. Uma vez que você determinou para o Lemming escalar, ele continua como Escalador pelo resto do nível.

Mesmo que seja designado para executar outra habilidade (escavação, por exemplo), ele voltará a ser um Escalador tão logo termine aquela tarefa.



2. Flutuador: Abre um guarda-chuva para pular com segurança de um lugar alto, coisa a que um Lemming normal não sobreviveria. Uma vez designado como tal, um Lemming continua como Flutuador pelo resto do estágio.



3. Detonador: Causa a explosão de um único Lemming selecionado, levando consigo uma parte da área ao seu redor. Um Detonador, no entanto, não fere outros Lemmings nas proximidades. O Detonador só explode depois de contar regressivamente a partir do número cinco.



4. Bloqueador: Impede outros Lemmings de ultrapassá-lo. Um Bloqueador pode ser transformado em um Detonador. Ou, se outro Lemming passa por baixo dele, volta a ser um Andarilho novamente. Um Bloqueador não pode adquirir quaisquer novas habilidades (a não ser Detonador) a menos que antes volte a ser um Andarilho.



5. Construtor: Constrói pontes para cima e na direção em que ele está olhando. Cada ponte consiste de 12 blocos de construção. O MASTER SYSTEM emite um sinal sonoro quando o Construtor assenta seus últimos quatro blocos. Depois, ele pára e olha para você. Se você não ordenar que ele continue construindo, ele volta a ser um Andarilho.



6. Perfurador: Perfura horizontalmente na direção em que ele está se movendo e continua enquanto encontra uma superfície apropriada à sua frente. Quando a superfície acaba, ele pára a perfuração e volta a ser um Andarilho. Ele somente perfurará se uma superfície apropriada estiver diretamente à sua frente, assim torna-se muito importante a sincronização do movimento. Ele pode ser ordenado a cumprir outra tarefa enquanto perfura, mas terá que parar de perfurar para realizar a nova tarefa.



7. Minerador: Escava uma mina para baixo e na direção em que ele está olhando, até ser ordenado a cumprir outra tarefa (igual ao Perfurador) ou esgotar uma superfície apropriada para mineração.



8. Escavador: Escava diretamente para baixo até que receba outra tarefa ou esgote a superfície apropriada para escavar.



9. Destruidor Nuclear: Destrói todos os Lemmings daquele nível. É usado para limpar a tela do excesso de Bloqueadores ou quando você se encontra em uma situação sem saída.

Cada habilidade pode ser usada somente pelo número de vezes indicado acima de cada símbolo. Por exemplo, se tiver um número 10 acima do símbolo Perfurador, você pode usar a habilidade de perfurar dez vezes durante o jogo em um nível completo.

Outras Informações

10. **Velocidade de Liberação dos Lemmings:** Mostra a velocidade com que os Lemmings caem através do alçapão. Para aumentar a velocidade (até 99), posicione o cursor sobre o sinal de mais e pressione o Botão 2. Solte o Botão 2 quando o contador alcançar a velocidade desejada. Para diminuir a velocidade, posicione o cursor sobre o sinal de menos. Você não pode diminuir a velocidade de liberação para um valor menor que a velocidade atribuída para aquele nível.
11. **Número de Lemmings que Ocupam Este Nível:** Mostra quantos Lemmings ainda precisam escapar.
12. **Porcentagem Resgatada:** Mostra quantos Lemmings chegaram a salvo na saída.
13. **Tempo Restante:** Mostra o tempo que resta para que você salve o máximo de Lemmings possível.
14. **Janela da Atividade:** Quando um Lemming é destacado com o cursor, essa janela mostra qual habilidade está associada a ele (por exemplo, Andarilho, Escalador, Flutuador). O número à esquerda da janela mostra o número de Lemmings ocupando o espaço do cursor.

Guia de Comandos Básicos

Aqui estão algumas soluções para alguns dos problemas básicos que você encontrará. Mas, é claro que você poderá pensar em soluções próprias e melhores!

- **Rochedo íngreme.**

Solução 1: Ordene a um Bloqueador que impeça os Lemmings de se aproximarem do rochedo.

Solução 2: Ordene que os Lemmings flutuem para baixo em segurança.

Solução 3: Construa uma ponte para o outro lado.

Solução 4: Escave uma mina para baixo, criando uma passagem inclinada para um lugar seguro.

Solução 5: Use um Bloqueador para evitar que os Lemmings caiam enquanto um Minerador abre um túnel para baixo. Depois ordene que o Minerador construa uma ponte para um lugar seguro.

- **Uma parede bloqueia o caminho dos Lemmings.**

Solução 1: Ordene que um Perfurador escave através da parede.

Solução 2: Ordene que os Lemmings escalem a parede.

Solução 3: Construa uma ponte até o topo da parede.

Solução 4: Ordene que dois Lemmings escalem a parede. Depois ordene que o primeiro bloqueie o seguinte para que este não o ultrapasse. Quando o segundo Lemming se voltar para o outro lado, ordene que escave uma mina para baixo na direção onde os Lemmings restantes estão presos.

- **Uma armadilha bloqueia o caminho à frente.**

Solução 1: Construa uma ponte sobre a armadilha.

Solução 2: Escave uma mina para baixo, depois transforme o Minerador em um Perfurador e faça um túnel por baixo da armadilha.

Pontos a Serem Observados

- As chapas metálicas não podem ser explodidas ou escavadas.
- As barreiras com setas sobre elas podem ser atravessadas somente na direção apontada pelas setas.
- Algumas superfícies verticais podem ser muito escorregadias para escalar.
- Os Mineradores e Escavadores continuam escavando até perfurarem uma camada de terra, depois disso caem na parte de baixo da camada.
- Os Perfuradores continuam escavando até não haver mais nada para escavar na frente deles.
- Os Escaladores e Flutuadores, uma vez designados, mantêm suas habilidades até que o nível termine, ou até que eles morram.

- Os Lemmings tendem a desistir rapidamente quando recebem tarefas difíceis como escavação, mineração ou perfuração. Quando você atribui a um Lemming uma dessas tarefas, assegure-se de que tenha alguma coisa imediatamente na frente dele para escavar. Se não houver, ele desistirá e você desperdiçará uma habilidade.
- Construtores param a construção de pontes:
 1. Quando os blocos se esgotam.
 2. Se a ponte bate em um objeto sólido.
 3. Se o Construtor bate sua cabeça enquanto está construindo.

Pausa para Pensar

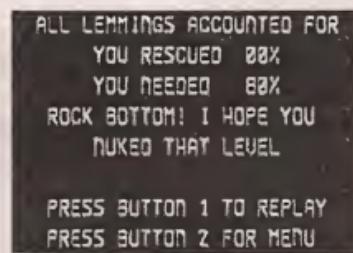
Se você deseja fazer uma pausa por qualquer motivo, pode parar o cronômetro durante o jogo pressionando o Botão de Pausa no console do MASTER SYSTEM. Quando o jogo está no Modo Pausa, você pode usar o Botão D para mover o cursor por toda parte da tela. Você também pode selecionar habilidades, mas não pode selecionar Lemmings. Pressione novamente o Botão de Pausa para voltar a jogar.

Eliminando o Nível

No final de um dado nível é apresentada uma Tela de Estado mostrando o seu desempenho, com a porcentagem de Lemmings que você salvou e com a porcentagem que teria que salvar. Se o nível não foi totalmente eliminado, você tem a opção de tentar novamente o mesmo nível (pressionando o Botão 2) ou de voltar para o Tela de Menu (pressionando o Botão 1).

Senhas

Se você completou um dado nível, também verá a Senha para o próximo nível na Tela de Estado. Anote-a, pois dessa forma poderá continuar jogando no nível seguinte a qualquer momento sem ter que começar por uma categoria fixada.



Para entrar com uma senha, use o Botão D para selecionar a opção "NEW LEVEL" (Novo Nível) na Tela de Menu no começo do jogo e pressione o Botão 2. A Tela de Senha aparecerá. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mudar as letras em cada espaço, depois pressione o Botão D para a direita para confirmar a letra e avançar para o espaço seguinte. Se você cometer um erro, pressione simplesmente o Botão D para a esquerda para voltar com o cursor para o espaço que deseja mudar e pressione o Botão D para cima ou para baixo para trocar a letra. Pressione o Botão 2 para entrar com a Senha.

Se a senha estiver correta, aparecerá o título e a categoria do nível escolhido, seguido pela Tela de Menu. Selecione "1 PLAYER" (1 Jogador) com o Botão D e pressione o Botão 2. A Tela de Introdução para o nível desejado aparecerá depois. Se a senha estiver errada, aparecerão as palavras "WRONG CODE" (Código Errado) na tela e a Tela de Menu voltará a ser apresentada.



Dicas Úteis

- Os Detonadores podem ser usados no lugar de Escavadores para atravessar uma barreira. Vários Detonadores usados consecutivamente criará um buraco grande e profundo. Para uma detonação precisa, transforme seu Detonador em um Bloqueador no ponto onde deseja detonar. Se você não tiver mais Bloqueadores, terá que sincronizar para que o Lemming detone exatamente no ponto certo.
- Observe o cronômetro. Algumas vezes o tempo pode se esgotar antes da liberação de todos os Lemmings. Para evitar isso, aumente a velocidade de liberação deles.
- Se você comete um erro e não deseja esperar que o tempo se esgote nem que os Lemmings saiam precipitadamente antes de sua próxima tentativa, seja misericordioso e use o Destruidor Nuclear nos Lemmings da tela.

- Construtores não constroem tão rápido quanto os Lemmings andam, assim, ordene que um Bloqueador impeça a passagem dos outros pela ponte que não está terminada. Quando a ponte estiver pronta, transforme o Bloqueador em um Detonador. Mas cuidado, se o Detonador estiver muito perto da ponte, sua explosão pode destruir parte dela. Você pode escavar por baixo do Detonador para liberá-lo de suas funções, mas se escavar muito perto da ponte, poderá fazê-la ruir!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: *Back to the Future II*, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ASTERIX



© 1991 Les Éditions Albert René - Goscinny - Uderzo

Prepare-se para embarcar em uma emocionante viagem pela Europa e Ásia ao lado dos valentes Asterix e Obelix, personagens de uma das mais famosas histórias em quadrinhos de todo o mundo.

Estamos na Idade Antiga, no ano 50 a.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não!! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses, entre eles Asterix e Obelix, ainda resiste ao invasor.

De onde será que eles tiram toda essa força? O segredo está numa poção mágica, descoberta pelo Druida Panoramix, que deixa os valentes gauleses simplesmente invencíveis!

Mas agora todos correm um grande perigo. Júlio César sequestrou Panoramix! A poção mágica está no fim. Sem ela, a vila será invadida e se tornará apenas uma insignificante parte do Império Romano.

Abracurcix, o chefe da tribo, mandou Asterix e Obelix encontrarem Panoramix e trazê-lo de volta, custe o que custar! O que você está esperando? Mergulhe na poção mágica e ajude nossos heróis a salvar a vila!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



© 1991 Hanna Barbera Production Inc.

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

Não poderia faltar na sua coleção o maior astro do Mundo Disney, não é mesmo? O mais esperto de todos os ratos, Mickey, entrou em uma grande encrenca. Veja só:

Minie foi raptada! Mizrabel, uma bruxa malvada, quer roubar a beleza e meiguice de Minie, e transformá-la em uma perversa criatura! Ainda bem que Minie tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que tentará a todo custo resgatá-la. Mas não será fácil. Ele terá que encontrar as sete gemas do Arco-Íris e penetrar no Castelo da Ilusão, onde Minie está presa.

Os mestres da Ilusão criaram estranhos mundos e criaturas bizarras para assustá-lo, mas quem conhece Mickey sabe de sua coragem. Mas mesmo assim, ele precisará muito de sua ajuda!



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

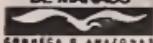


TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TECTOY

© 1991, 1992 Psygnosis Limited.
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHECA A AMAZONAS